

70 PAGES DE BD + 70 PAGES DE JEUX

J'AIME RIRE

AVEC TOM-TOM ET NANA



19F
SEULEMENT


BAYARD
JEUNESSE

Bayard Presse – Autorisation 1 – 75803 Paris cedex 08

© P.H. L. Delhoume

Pour les 7-10 ans

Retrouve Tom-Tom et Nana

J'AIME LIRE N° 200

dans

J'AIME LIRE



Chaque mois :

- un captivant roman illustré,
- plein de jeux amusants comme dans ce numéro,
- une surprise à fabriquer !
- une aventure inédite de Tom-Tom et Nana en BD.

EN CADEAU

le T-Shirt Tom-Tom et Nana

J'AIME LIRE

le numéro 1
des magazines pour enfants

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

Retournez ce bon accompagné de votre règlement par chèque à l'ordre de Bayard Presse
Bayard Presse - Autorisation 1 - 75803 PARIS cedex 08.

OUI, je m'abonne à J'aime lire 1 an (12 n°) pour 339 F (51,68 €)
au lieu de 372 F*, soit un mois de lecture gratuit

☒ Je reçois en cadeau le T-shirt Tom-Tom et Nana**

Taille : ☐ 8 ans (128) OPT.03 ☐ 12 ans (152) OPT.04

Mme, Mlle, M. _____ Nom _____ M ☐ F ☐

Prénom _____ Sexe _____

Date de naissance _____

Complément d'adresse (Résidence, esc., bât.) _____ Téléphone _____

Numéro _____ Rue/Av./Bd./Lieu-dit _____

Code postal _____ Commune _____ Code Offre 44233

*Prix au numéro. **Offre valable pour les nouveaux abonnés de la France métropolitaine jusqu'au 30/06/2000.
Abonnement par téléphone 0 825 825 830 (0.99 F/mn).

En application de l'article 27 de la loi du 6 janvier 1978, les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et sont exclusivement communiquées aux destinataires la traitant. Elles peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Bayard Presse. Vous pouvez vous opposer à ce que vos nom et adresse soient cédés ultérieurement.

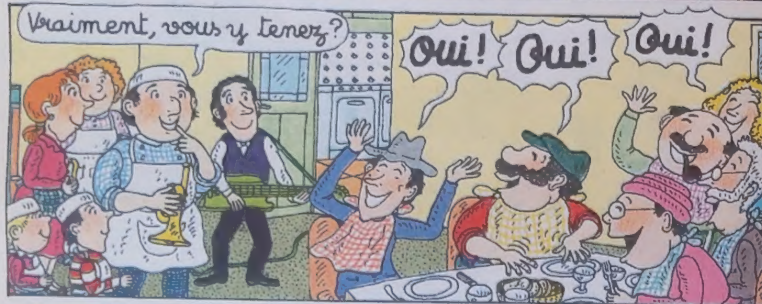
TOM-TOM et NANA











"Chouquette en la mineur!"

Je l'ai composée moi-même!

En "la minable" alors...



TCHOU-TCHOU...KET! TCHOU-TCHOU...TCHOU! Elle est assez réussie!

Enfin, ya de l'ambiance!



Et puis, on danse mieux quand on a le ventre vide!

J'AIME RIRE

16 pages très poudreuses

Spécial MONTAGNE



Avec Jéfroï, le bonhomme de neige, envoie-toi pour les sommets. Tu vas bricoler, cuisiner et jouer avec la neige poudreuse.

Le petit Jéfroi

Fabrique un petit Jéfroi. En le posant au fond de la boîte, tu pourras le faire avancer à l'aide d'un aimant que tu déplaceras... sous la boîte!



IL TE FAUT :

- * une boîte de fromage, en carton (pas en bois), type 'Vache qui rit' * de la mie de pain * un aimant * une punaise en métal * une dizaine d'allumettes * du bristol * du papier * de la peinture en tube * une attache parisienne.

LE PETIT JÉFROI

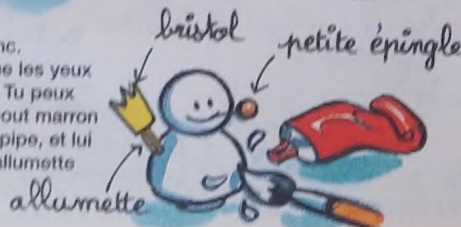
1 Malaxe de la mie de pain pour faire une boule : c'est le corps de Jéfroi. Plante dans cette boule la punaise.



2 Au-dessus, colle une petite boule de mie de pain malaxée : c'est la tête de Jéfroi.



3 Peins Jéfroi en blanc. Quand il est sec, dessine les yeux et la bouche au crayon. Tu peux planter une épingle au bout marron dans sa bouche pour la pipe, et lui faire un balai avec une allumette et un bout de bristol.



animé

LE PARCOURS



la cible :

Colle, sur le rebord de la boîte, une cible en papier (écrire "100" par exemple). Jéfroi doit la toucher en évitant le feu.

le tourniquet :

Un morceau de bristol, fixé sur le fond de la boîte avec une attache parisienne (demande à un adulte de faire un petit trou). Jéfroi monte sur le bristol. Tu tournes alors l'attache parisienne et il tourne aussi.



le feu de bois :

Du bristol collé entre des bouts d'allumettes, le tout collé au fond de la boîte. Jéfroi doit l'éviter.

la maison :

Deux allumettes collées sur le fond. Du bristol scotché sur le bord de la boîte, pour le toit.

le tunnel :

Une bande de papier pliée. Les deux languettes sont collées dans le fond de la boîte. Jéfroi doit passer dessous.

l'aimant :

En le déplaçant sous la boîte, tu fais avancer le petit Jéfroi.

LE JEU

Invente un petit parcours. Par exemple : passer trois fois sous le tunnel, aller toucher la cible, faire le tourniquet, puis rentrer chez soi. Tu peux aussi chronométrer le temps que chacun met pour faire le parcours ou donner un nombre de points gagnés à chaque épreuve du parcours.

cuisine La montagne

La montagne n'est pas uniquement faite de neige...



IL TE FAUT : • un gâteau rond • 1 paquet de Petits beurre • une boîte de crème dessert au chocolat • 2 blancs d'œufs • 250 g de sucre glace • le jus d'un citron • 3 cure-dents • 2 guimauves • des bonbons (sucettes allongées, rouleaux de réglisse, pastilles colorées, nounours en gélatine) • un plateau et du papier d'aluminium.

ATTENTION :
la montagne délicieuse doit être faite en plusieurs étapes pour laisser au glaçage le temps de durcir.
Le mieux est de la préparer la veille pour le lendemain.

1 Recouvre le plateau avec du papier d'aluminium.

2 Découpe ton gâteau comme sur le dessin :



Le glaçon magique

PARIE QUE TU PEUX FAIRE PASSER UN FIL DANS UN GLAÇON SANS COUPER LE GLAÇON.

LE TRUC : Pose un gros glaçon à cheval sur deux verres. Entoure-le d'un fil, au bout duquel pend un poids. Le fil va s'enfoncer dans le glaçon et le traverser complètement... sans le casser !

délicieuse

Miam, miam, celle-ci se dévore !



3 Étale les Petits beurre sur le plateau. Pose dessus des bouts de gâteau, comme sur le dessin. Recouvre le tout de crème au chocolat et mets ce plateau au réfrigérateur.



5 Quand le chocolat est un peu durci, dépose une couche de glaçage sur la montagne et remets ton gâteau au froid.

7 Décore la montagne avec des arbres en sucettes, le bonhomme de neige et les bonbons.



4 Le glaçage : dans un saladier, mélange les blancs d'œufs, le sucre glace et le jus du citron. Place cette préparation au réfrigérateur pendant deux heures.



6 Fabrique le bonhomme de neige en enfilant deux guimauves sur le cure-dent (dessin ci-dessus).



L'EXPLICATION

La pression du fil suffit à faire fondre la glace juste à l'endroit du fil. Celui-ci descend donc un tout petit peu et, tout de suite après, la glace se reforme.



Jeu dehors

La chasse

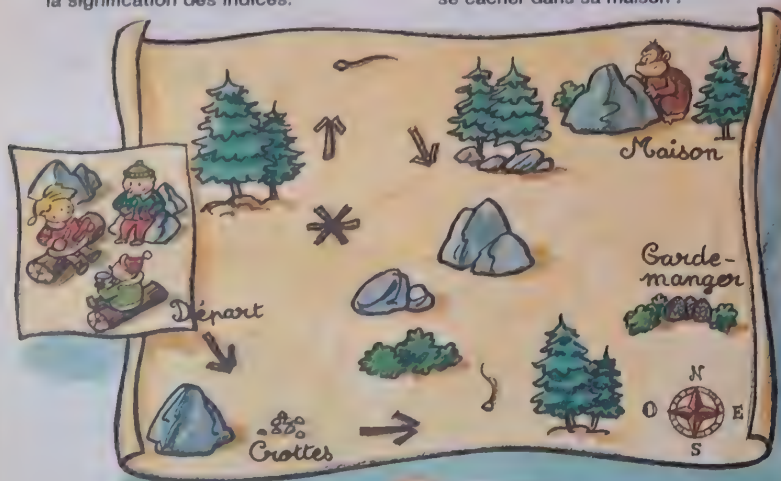
Est-ce que tu connais le yéti?
C'est l'abominable homme des neiges.
Voici un jeu pour le trouver.

PRÉPARATION

IL FAUT : * un joueur pour faire le yéti et au moins quatre autres personnes qui seront les chasseurs; si on est très nombreux, on peut faire des équipes de chasseurs.
* un terrain de jeu (forcément dehors et avec des cachettes). * des indices : des pommes de pin, des cailloux, des branches, de la ficelle... (ou des balles, des crayons...)

1 Les chasseurs attendent un quart d'heure pour que le yéti prépare le terrain, en laissant des indices. Ils connaissent au départ la signification des indices.

Sur le terrain, le yéti choisit l'emplacement de sa maison, il dispose ensuite tous les indices (voir page 19). Puis il court se cacher dans sa maison.



au yéti

2 Les chasseurs partent en chasse, chacun de leur côté. Quand un chasseur trouve un indice, il l'enlève pour éviter que les autres chasseurs ne le trouvent.

3 Si, au bout d'une demi-heure, le yéti n'a pas été trouvé, il a gagné. Sinon, le chasseur qui a trouvé le yéti devient yéti à son tour.

LES INDICES DU YÉTI

Les petites pommes de pin

C'est le garde-manger du yéti.
Elles doivent forcément être posées tout près de sa maison (dans un rayon de cinq mètres environ).



La poignée de petits cailloux

Ce sont les crottes du yéti. Cela signifie que sa maison n'est pas dans ce coin-là. Il faut chercher dans une autre direction.



La flèche

Composée de trois branches (deux petites et une grande), c'est une empreinte de yéti.
Elle indique la direction à prendre (le yéti doit en laisser 4 sur son passage).



La ficelle attachée à un caillou

C'est un poil de yéti. La ficelle indique dans quelle direction le yéti a tourné (il doit en laisser 2 sur son passage).



Le tas de petites branches

C'est un feu fait par le yéti qui avait froid.
Cela veut donc dire qu'il n'était pas près de chez lui. Il faut chercher ailleurs.



QUIZZ

QU'EST-CE QUE L'EVEREST ?

A

Un gâteau crémeux qu'on mange dans les Pyrénées.



B

Le cri des bergers pour rappeler leur chien. Car autrefois, les chienne de berger s'appelaient Eve : « Eve, reste. »

C

La plus haute montagne du monde. Elle mesure plus de 8 kilomètres.

Réponse : C.
L'Everest mesure 8 850 mètres.
Cette montagne se trouve en Asie, dans le massif de l'Himalaya.

Nourris

Les oiseaux ne sont pas comme Jéfoi :
le froid, ils n'aiment pas ça.
Pour les aider, fabrique une mangeoire
et un gâteau-oiseau.

MANGEOIRE-EXPRESS

IL TE FAUT

une boîte de jus de fruit en carton
de la ficelle • des oiseaux • des graines
(de la peinture, si tu veux la peindre)

1 Découpe la boîte comme sur
le dessin. Fais-toi aider d'un adulte.

2 Lave bien la boîte et fais-la
sécher (si tu veux, tu peux la
peindre; fais-la sécher alors
pendant au moins une nuit).

3 Passe la ficelle pliée en deux
par le trou du bouchon et
revise le bouchon à fond.
Tu peux ainsi accrocher
ta mangeoire.

4 Remplis-la de graines.



LEU

L'ÉCUREUIL

IL TE FAUT

deux bouts de bois
de 60 cm de long
et une pomme de pin
par joueur
(appelé « écoreuil »)



1) Chaque écoreuil se place derrière
la ligne de départ, tenant ses deux
baguettes à la main. Sa pomme de
pin est posée sur cette ligne.
2) Au signal, les écoreuils ramassent
leur pomme de pin à l'aide de leurs
baguettes et courent ainsi jusqu'à
la ligne d'arrivée (« le nid »).

les oiseaux

GÂTEAU-OISEAU

IL TE FAUT :

• les mêmes graines • de la margarine un peu molle
(sortie du réfrigérateur) • une boîte en plastique
• une vieille agiolette.



1 Mets la margarine
ramollie dans la boîte
en plastique.

3 Place la boîte au
réfrigérateur pendant
4 heures.

2 Ajoutes-y les
graines et mélange
avec une spatule pour
bien les répartir.

4 Quand ton gâteau-
oiseau est bien durci,
démoule-le et mets-le
dehors.

BON APPÉTIT LES OISEAUX !

Attention :

Si la pomme de pin tombe pendant
le parcours, il faut la ramasser
avec les baguettes...



Le premier arrivé
a gagné !



QUIZZ

L'ÉDELWEISS EST
UNE FLEUR QUI POUSSI
ÈRES HAUT DANS
LA MONTAGNE.

Comment
résiste-t-elle au froid ?

A
Les marmottes
lui font pipi dessus;
ça lui tient chaud.



B
Elle est recouverte
d'un manteau de poils.

C
C'est la seule fleur
qui crie, ça la réchauffe.

réponse : B
C'est la seule fleur
qui crie, ça la réchauffe.
Les marmottes protègent
les poils de l'edelweiss
du gel.



jeu dehors

Égarés dans

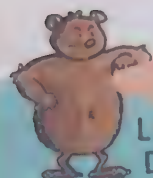
Quand il neige, tous les bruits sont étouffés.
Sauf si tu joues avec Jéfroï!

IL FAUT : • deux équipes de 2 ou 3 joueurs • un foulard par joueur

1 Dans chaque équipe, on désigne un « couineur ».

2 Chaque couineur choisit un animal dont il imite deux fois le cri devant son équipe.
Ex : le sifflement de la marmotte, le rugissement de l'ours, le braiment de l'âne, etc.

3 Tous les joueurs de l'équipe qui ne sont pas couineurs se bandent les yeux à l'aide d'un foulard : ce sont les « égarés ». Ils se placent tous ensemble au milieu du terrain.



SEU LA COURSE DE L'OURS

1) Les joueurs s'associent deux par deux, dos contre dos, accrochés par les bras. Chaque groupe de deux forme ainsi un « ours ».



la neige

4 Chaque couineur se place à un bout du terrain et lance son cri (plusieurs fois).



5 Les égarés doivent retrouver le couineur de leur équipe, en se repérant à l'oreille. Quand ça couine trop, on arrête. Le couineur qui a réussi à rassembler le plus de ses égarés a gagné.



NOTES :

• il faut prendre garde à ne pas choisir un terrain dangereux. • Si on n'est pas assez nombreux, on joue avec un seul couineur.
• L'égaré qui le touche en premier a gagné.

2) Les « ours » doivent ramasser un bonbon ou un biscuit, mais attention, ils doivent le prendre avec la bouche!
3) Le premier « ours » qui y parvient a gagné.



QUIZZ

Les deux versants d'une vallée ne reçoivent pas le soleil de la même façon. D'ailleurs, ils ne portent pas le même nom.

COMMENT S'APPELLENT-ILS ?

A

Le sudinet et le nordinet.

B

L'adret et l'ubac.

C

Le soleillou et l'ombrajou.



Le versant exposé au sud (se dit adret) s'appelle l'adret. Celui qui est exposé au nord (froid et humide) s'appelle l'ubac.

Réponse : B

Le coucou

C'est l'heure!
Jéfroï t'emmène en Suisse,
au rendez-vous des coucous.

MATÉRIEL

IL TE FAUT :

- une grosse boîte de céréales
- une boîte de camembert
- une petite boîte d'allumettes
- du carton ondulé
- deux pommes de pin,
- un ressort de stylo-bille
- une attache parisienne,
- un bouchon en liège
- 50 cm de ficelle
- de la peinture en tube
- de la colle en tube
- des ciseaux
- un feutre noir
- du coton (pour faire la neige).

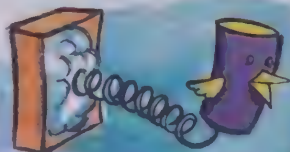
1) LE CADRAN

Fais un trou dans le couvercle de la boîte à camembert. Découpe deux aiguilles dans le carton. Peins la boîte, écrit les chiffres des heures et fixe les aiguilles avec l'attache parisienne.



2) LE COUCOU

Peins le bouchon, dessine les yeux et colle un petit triangle de papier pour le bec.



Enfonce le ressort dans le bouchon. Perce le fond de la petite boîte d'allumettes, colles-y du coton et enfonce dedans l'autre bout du ressort.

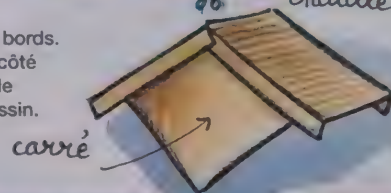
suisse

3) LE TOIT

Découpe une bande de 32 cm x 9 cm dans le carton ondulé. Fais un trait à 2 cm du bord pour le pli. Et fais une petite entaille comme sur le dessin.



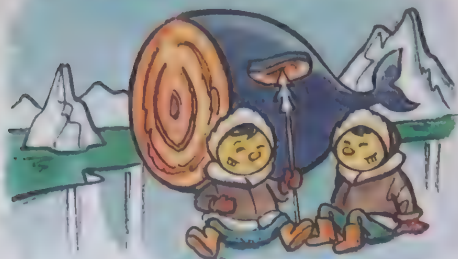
Plie le toit en deux et rabats les bords. Découpe un carré de 14 cm de côté dans du carton et colle-le sous le rebord du toit, comme sur le dessin.



4) LE MONTAGE (en suivant l'ordre des numéros)



Histoires drôles



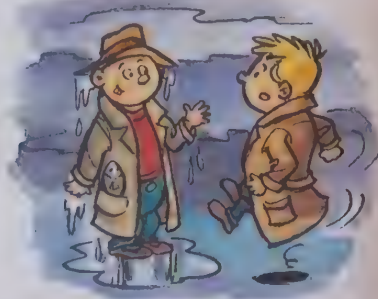
Deux petits esquimaux sont assis sur la banquise à côté d'une baleine échouée. Et ils en ont déjà mangé un bon quart. Alors, le premier dit à l'autre, la bouche pleine :
- Les baleines, c'est comme les cacahuètes : quand on a commencé, on ne peut plus s'arrêter!



Sais-tu comment on dit "il fait froid" en japonais ?

Réponse : "Ississakai"

Un crime a été commis au pôle Nord. Après avoir examiné les traces de pas dans la neige, l'inspecteur de police interroge les habitants :
- Et que faisiez-vous dans la nuit du 15 novembre au 3 avril ?



Un touriste français s'est perdu dans le brouillard de Londres en Grande-Bretagne.
Comme quelqu'un le bouscule soudain, il lui demande :
- Vous ne savez pas de quel côté se trouve le fleuve «la Tamise» ?
- Certainement. Elle est juste derrière moi.
- Vous en êtes sûr ?
- Je pense bien : j'en sors à l'instant!

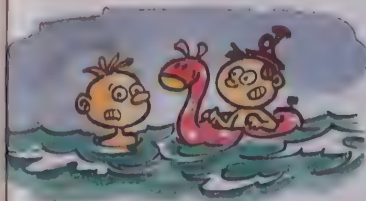
spécial glagla



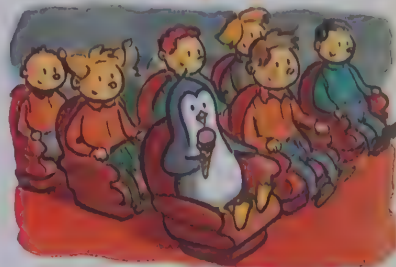
Un esquimau attend sa fiancée devant son igloo. Il s'impatiente, sort un thermomètre de sa poche et s'écrit :
- Si elle n'est pas là à moins dix, je fiche le camp!



L'abominable homme des neiges entre dans un magasin de chaussures. La vendeuse lui essaie des mocassins. Le 45 est trop petit, le 46 est trop petit, le 48 aussi... La vendeuse dit : "Je n'ai plus de pointure au-dessus, mais si vous voulez, on va essayer la boîte."



En plein cœur de l'hiver, deux fous s'apprentent à se baigner dans la mer. À peine entré dans l'eau, le premier crie :
- Oh là là, elle est froide!
L'autre lui répond :
- Oh oui! Aujourd'hui, on supporte son slip!



Un homme trouve un pingouin dans la rue. Il l'emmène au commissariat :
- Qu'est-ce que je peux en faire ? demande l'homme.
- Emmenez-le au zoo, répond le commissaire.
Quelques jours plus tard, le commissaire croise à nouveau l'homme et son pingouin, dans la rue.
- Mais je vous avais dit de l'emmener au zoo!
- Oui, il a beaucoup aimé. Et ce soir, je l'emmène au cinéma!

DESSIN MYSTÈRE :



Qu'est-ce que c'est ?
Réponse : c'est Jérol qui fume la pipe.

Le pain d'épices

Jéfroi est un gourmand!
Il t'a préparé un pain d'épices pour l'hiver.



IL TE FAUT :

- * 250 g de farine,
- * 150 g de miel,
- * 100 g de beurre salé,
- * 60 g de sucre,
- * un petit verre de lait,
- * un demi-sachet de levure.
- * 3 jaunes d'œufs



1 Verse la farine dans un saladier. Fais un puits et verses-y les 3 jaunes d'œufs, le beurre salé (mou) et le lait.



2 Ajoute le miel, le sucre et la levure. Mélange bien.

3 Verse le mélange dans un moule à cake bien beurré.



4 Fais cuire ton pain d'épices au four (th. 5) pendant 30 minutes. Demande à un adulte de t'aider car c'est très chaud. Pour savoir si ton pain d'épices est cuit, enfonce-y la lame d'un couteau; elle doit ressortir propre.



FRIPOVILLE
et MALICETTE



dans :
**Le loup
des Carpates**









Textes : Pierre Lehoullier. Illustrations : Françoise Naudinat.

LES JEUX DE BONNEMINE

Tout en bonbons

Avis à tous les gourmands ! Bonnemine a fait un énorme marché, et il n'a acheté que des bonbons à sucer et à croquer...



Pêle-mêle de bonbons

Regarde bien ces deux
bocaux et trouve les
14 différences.



Labyrinthe gourmand

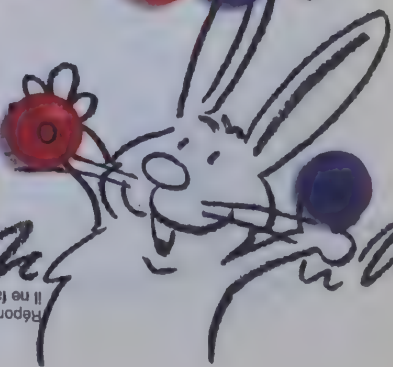
La cloche de Pâques est de retour. Et elle est remplie de bonbons. Trouve le chemin qui te permettra de les ramasser tous, sans passer deux fois au même endroit.



Un message gourmand

Que dit le lapin de Pâques ?
Aide-toi du code, et tu le sauras.

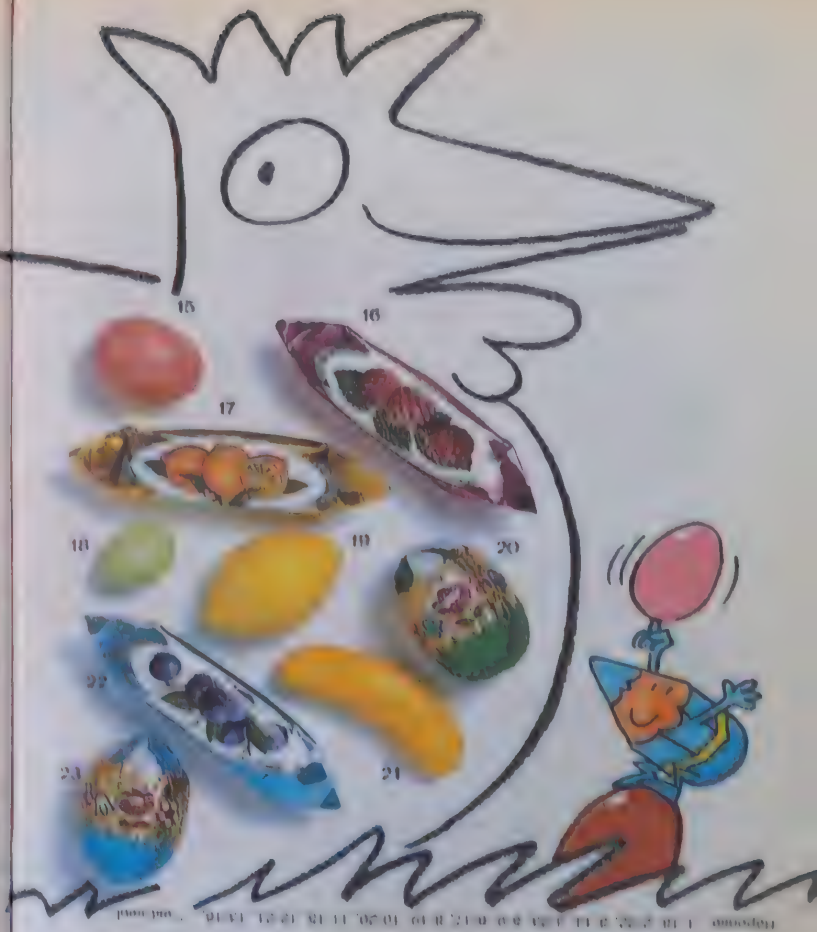
ls sont bons
mes bonbons
mes bonbons
font pas les
voter tout
rond.



Réponse : Ils sont bons mes bonbons mais
il ne faut pas les avaler tout rond.

La poule friande

Elle a dans son ventre des bonbons bien appétissants.
Ils vont tous deux par deux sauf un. Lequel ?



Les mots en bon

Chaque bonbon correspond à une lettre, toujours la même.
Pour compléter ces noms, lis bien les définitions
et écris les lettres manquantes.

1



On en mange
souvent avec
des pâtes ou
de la purée.

2



Il est en liège
et bouche
les bouteilles.

3



En hiver,
il tient chaud
aux oreilles.

4



C'est la
bouteille
préférée
des bébés.

5



Il est souvent
rond et sert
à fermer
des vêtements.

Réponse : 1- Jambon, 2- Bouchon, 3- Bonnet, 4- Biberon, 5- Bouton.

La ronde des bonbons

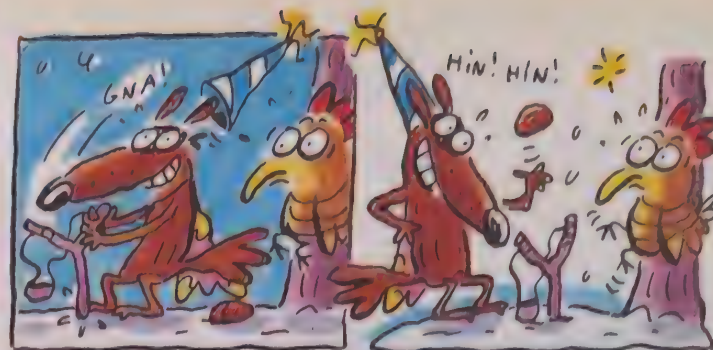
À chaque rangée les nounours changent de place : le dernier
prend la place du premier. Complète chaque rangée
en coloriant les nounours comme il convient.



Réponse : Jaune, noir, jaune, vert, noir, jaune, vert, noir, jaune, vert, noir.



Robert fait un carton



UN NUMÉRO EXCEPTIONNEL D'IMAGES DOC

À ne pas manquer !



Ton
magazine
+
un
CD audio
de la forêt
tropicale

Images Doc
prend les couleurs
de la forêt tropicale
pour te faire découvrir
les animaux étonnants
qui y vivent : tapir,
piranha, hoazin,
serpent liane, ...

En vente chez ton marchand de journaux
à partir du 26 janvier 2000

LES JEUX DE BONNEMINE

Drôles de Martiens !



C'est le moment de décoller, n'oublie pas
tes crayons pour aider Bonnemine
et les Martiens à piloter ces jeux.

Voyage dans les étoiles

Pour connaître le nom de la soucoupe des Martiens, classe les planètes de la plus petite à la plus grande et écris les lettres dans les cases.



Réponse : Le Météore.

La soucoupe aux erreurs

Regarde bien cette soucoupe, il y a 7 différences à trouver par rapport à celle d'à côté. Puis cherche son ombre exacte, il n'y en a qu'une qui lui correspond.



Réponse : La boule de l'antenne, un hublot à l'arrière, le bras du Martien, un phare, la rayure de la fusée de devant, les clous rouges, une roue. La bonne ombre est la numéro cinq

Les mots croisés des machines

Regarde les objets représentés dans les machines et reporte leur nom sur l'écran en t'aidant des couleurs qui sont derrière ces objets. Attention, pour chaque couleur, il y a deux objets. Compte donc bien le nombre de lettres.



Réponse : fond bleu clair : clé, cerise ; orange : chapeau, dé ; rose : nuage, tulipe ; jaune : ampoule, prise ; turquoise : soleil, lune ; bleu foncé : fusée, étoile.



Le poste de pilotage

Pour piloter la soucoupe, trace avec une règle le chemin de la planète A à la planète B en passant sur les planètes jaunes, sans jamais toucher une étoile.



Vacances de Martiens

Colorie les cases J en jaune, les R en rouge et les B en bleu, et tu verras sur quelle planète les Martiens ont passé leurs dernières vacances.



Réponse : Saturne (facile à reconnaître avec son anneau).

Surprise sur l'écran

Les Martiens vont bientôt se poser et ils sont attendus !
Complète l'écran en reproduisant le dessin dans le bon ordre
des cases indiqué par le point
de couleur.



Réponse : C'est une vache qui les attend !



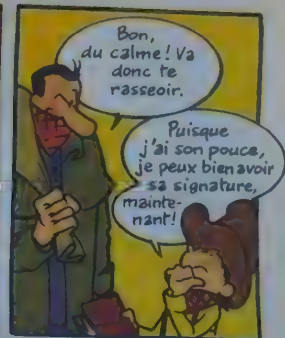
SAM TROTT

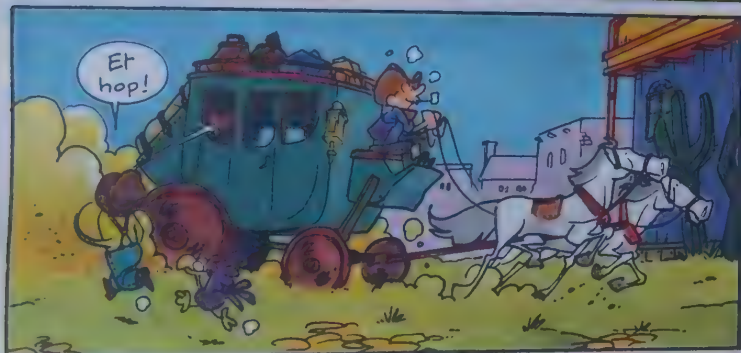


★★★★ LE CAHIER ANTI-BANDIT ★★★★★

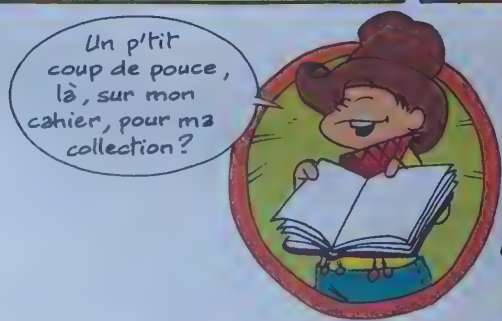












FIN

LES JEUX DE BONNEMINE

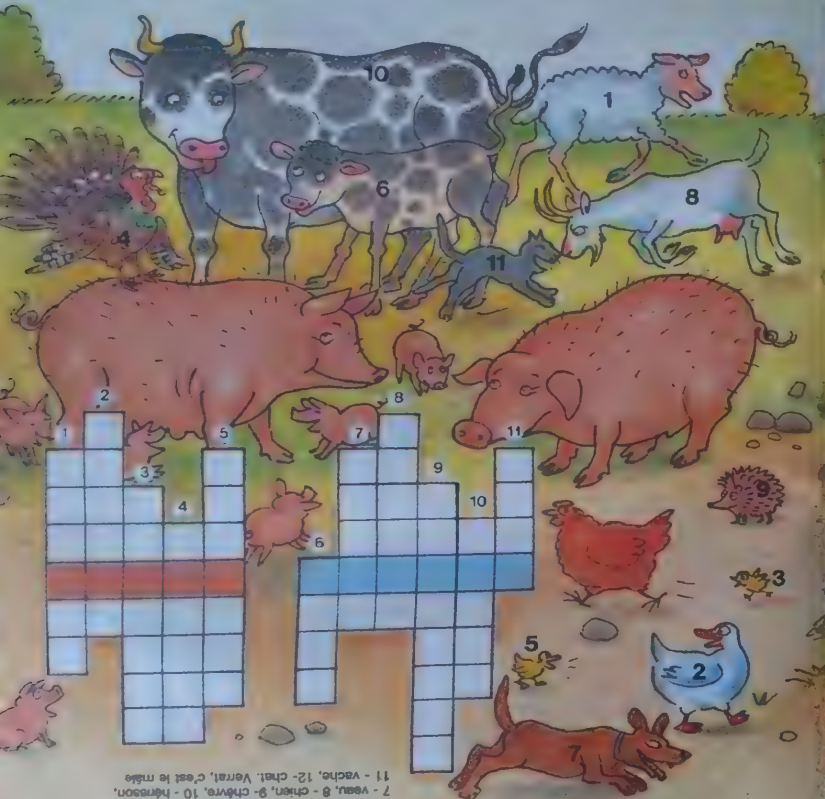
Un petit cochon...



Il est rose et tout rond, avec une queue en tire-bouchon.
Si vous la lui tirez, il vous pondra des jeux !

Cochons en famille

Un bébé cochon s'appelle un porcelet ou un goret. Écris dans les grilles le nom des animaux numérotés, et tu liras dans les cases bleues et roses le nom de ses parents.



Réponses : 1 - mouton, 2 - canard, 3 - poussin
5 - dindon, 6 - caneton, Truite, c'est la femelle
7 - veau, 8 - chien, 9 - chèvre, 10 - hérisson,
11 - vache, 12 - chat. Verril, c'est le mâle

Des cochons partout

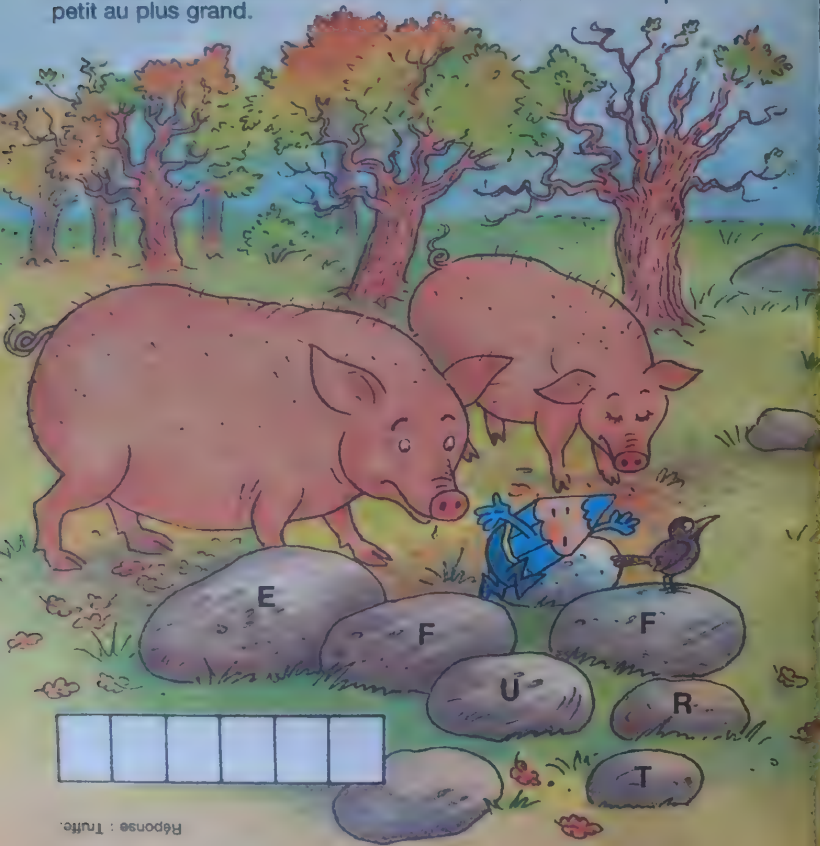
Trouve les 15 cochons, en dehors des personnages, qui sont cachés dans le décor.



Réponse : Nuage, ballon, poisson, 2 bras de fauteuil, 2 chaussons, tapis, bibelot, tablier, théière,
ours en peluche, soupère, parapluie.

Question de cochons

Que cherchent ces deux cochons ? Pour le savoir, écris dans les cases les lettres inscrites sur les cailloux, en allant du plus petit au plus grand.



Réponse : Truffe.

Têtes de cochon

Démêle les fils et retrouve comment s'appelle le nez du cochon, ses poils et son cri.



Réponses : Nez : groin ; poils : soie ; cri : grognement.

Cochon de Chine

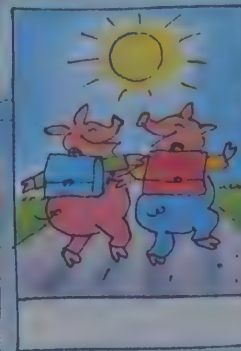
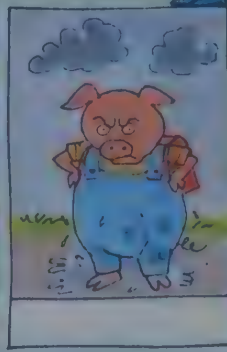
En Chine, chaque année est placée sous le signe d'un animal différent. L'année du cochon revient tous les douze ans. Pour savoir quelle était la dernière année du cochon, noircis les cases marquées d'un point.



Réponse 1983

Parlons cochon

Cette petite bande dessinée raconte l'histoire d'Arthur et de son copain Félix. Écris sous chaque image l'expression utilisant le mot cochon qui lui correspond.


















1. Arthur joue un tour de cochon à Félix.
2. Pardon. À cause de moi, tu es sale comme un cochon.
3. Arthur et Félix sont de nouveau copains comme cochon.
4. Il fait un temps de cochon.
5. Félix fait une tête de cochon.

Réponse : 4-1-5-2-3

Histoire de cochon

Remplace tous les  par « co » et les  par « chon ».

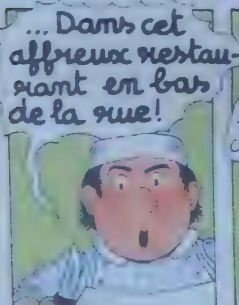
J'ai vu un   et
son   net  mique
à califour  sur une
 lossale   tte.
Ils ont croisé un  lonel
maigri , un peu godi 
avec son barbi  bi  lore.
Ils lui ont crié « corni  ! »
Le  lonel, en  lère,
a répondu «  telettes ! »

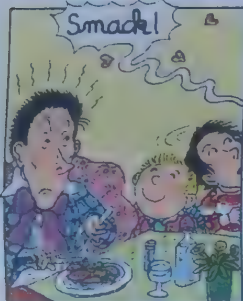
Réponse : J'ai vu un cochon et son cochonnet cornique à califourchon sur une colossale cocotte. Ils ont croisé un colonel un peu godichon avec son barbichon bicoloré. Ils lui ont crié « cornichon ! ». Le colonel, en colère, a répondu « côtelettes ! ».

Conception : Marie Sallier - Illustrations : Volker Theinhardt

TOM-TOM et NANA











LES JEUX DE BONNEMINE

Gare aux pirates !



8. 5



9. 4



50 49 .48

90

11

12

13

18

24

25

22

20

17

16

14

23

21

19

2

3

1

51

39

56

44

47

52

65

40

53

34

46

26

32

31

41

42

43

37

36

34

31

21

30

28

53

27

Affreux, affreux, ces pirates. Prends tes crayons, ton sabre et... à l'abordage!

L'ombre des pirates

Barbe de Feu, Bob le Boiteux et Gros Bill vont monter sur leur bateau.
Redonne à chaque pirate sa bonne ombre.



Réponse : Barbe de Feu-2, Bob le Boiteux-3, Gros Bill-1.

Coloriage pirate

Colorie le pavillon et la coque du bateau
en suivant la couleur des points.
Tu connaîtras le nom du bateau des pirates.



Réponses : Sur le pavillon : une tête de mort ; le nom du bateau : Le Requin.

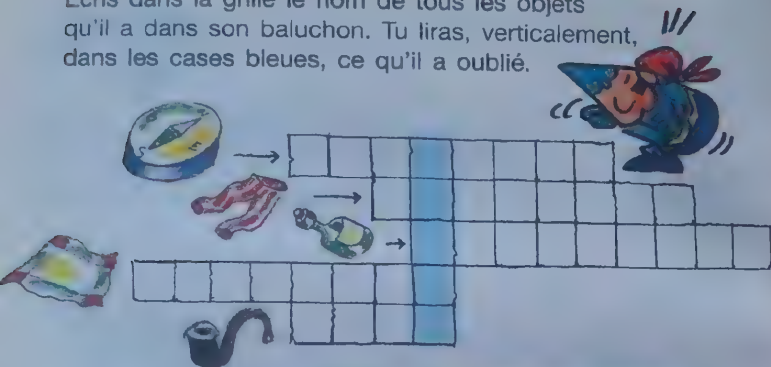
En route pour l'aventure !

Barbe de Feu s'embarque pour un long voyage.

Écris dans la grille le nom de tous les objets

qu'il a dans son baluchon. Tu liras, verticalement,

dans les cases bleues, ce qu'il a oublié.



Réponse : Boussole, pantalon, bouteille, mouchoir, pipe.
Ce qu'il a oublié : un sabre.

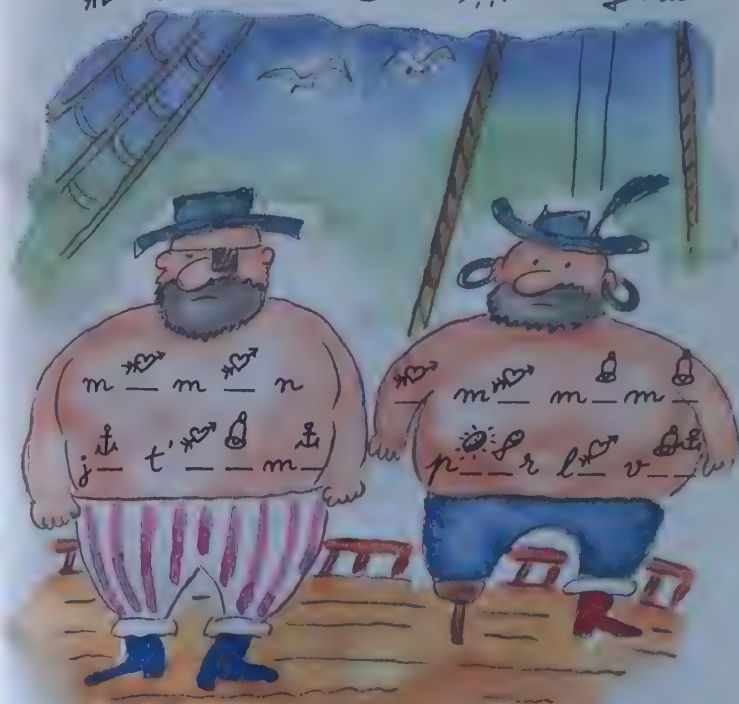
Le message des tatouages

Complète les tatouages des pirates

à l'aide du code des voyelles. Tu verras

que les pirates ne sont pas si terribles que ça !

☞ = a ⚓ = e 🔔 = i ☀ = o ♪ = u



Réponse : Gros Bill = «maman je t'aime» ; Bob le boiteux = «à ma Mimi pour la vie».

À chacun son arme

Lis ce que dit chaque pirate.

Puis écris le nom de leur arme préférée sur les pointillés.



Réponse : Barbe de Feu-un poignard ; Gros Bill-un gourdin ; Bob le Boiteux-un pistolet.

À l'abordage !

Remets les images dans le bon ordre.

Elles doivent raconter comment le bateau pirate a attaqué et coulé un autre navire.



Réponse : 2-3-4-1.

Le chemin sans crabe

Les deux pirates doivent sauter sur les rochers pour rejoindre Gros Bill. Attention, il faut éviter les crabes ! Écris, à chaque fois, la lettre rencontrée sur les pointillés. Tu découvriras le nom de l'île.



Île des _____

Réponse : L'île des Canailles.

Conception des jeux : Veronique Cohen. Illustrations : Fernando Puig Rosado

TOM-TOM et NANA

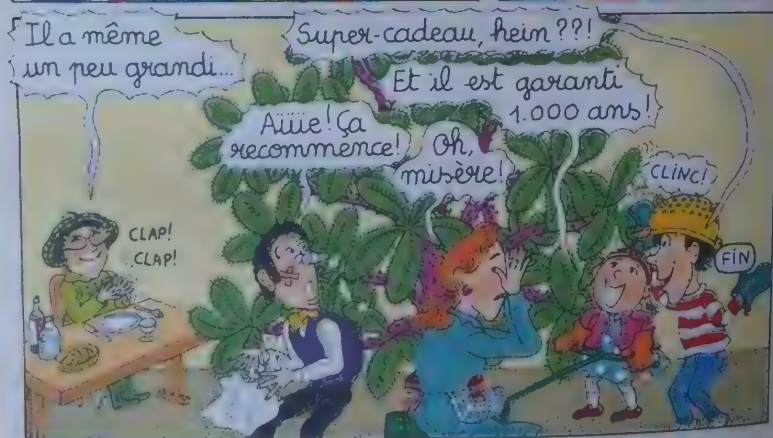








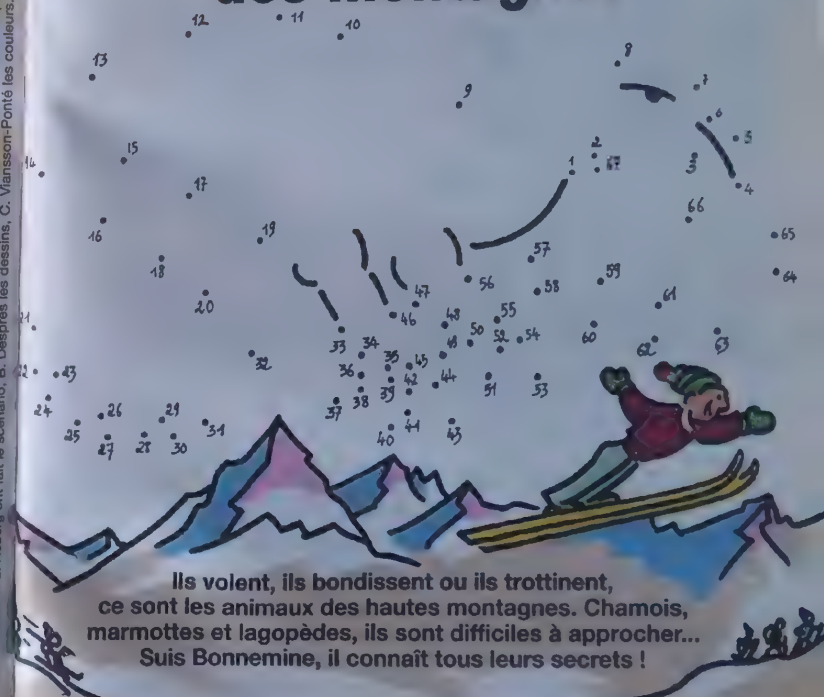




J. Cohen et E. Riberg ont fait le scénario, B. Després les dessins, C. Viançon-Ponté les couleurs.

LES JEUX DE BONNEMINE

Les animaux des montagnes



Premier vol

Hors du nid, paresseux ! Lorsqu'on a 12 semaines, il est temps d'apprendre à voler. Heureusement, Maman aigle est là pour guider l'atterrissage. Remets en ordre ces six images, tu sauras comment s'appelle le jeune aigle.



Le rébus souterrain

Déchiffre le message de la marmotte.
Elle dévoile les secrets de sa vie cachée.



Grand sommeil et colorie-rêve



Soustrais le nombre de «R» du nombre de «Z», multiplie le résultat par 10, et tu sauras combien de jours l'ours dort pendant l'hiver. Colorie ensuite le dessin dans la bulle en suivant le code et tu sauras à quoi rêve ce gros dormeur.


















Z	-	R	=		x	10	
							jours de sommeil

Réponse : $(17 - 5) \times 10 = 120$ jours. L'ours dort environ 120 jours en hiver.

Le chant du grand tétras

Lis le texte à voix haute en remplaçant tous les  par le son «té» et tous les  par le son «tra». Tu sauras ce qui tracasse ce bel oiseau des montagnes, qui chante pour plaire à sa dame.

Depuis que j'ai chan, tout va de
vers! C'était l'é et pata! Le temps
s'est gât. Sale d'hiver! Comme je
suis en, j'ai refusé de m'albr
J'ai siffl jusqu'au printemps et j'ai
apé un point de cô. Plaisan avec sa
san, c'est gique! Je suis
ul pa que!



Réponse : Depuis que j'ai chanté, tout va de travers! C'était l'échec et patachou! Le temps s'est gâté. Sale hiver! Comme je suis en colère, j'ai refusé de m'albrer. J'ai sifflé jusqu'au printemps et j'ai apprécié un point de côté. Plaisanter avec sa santé, c'est tragique! Je suis ultra-patras!

Cache-cache chamois

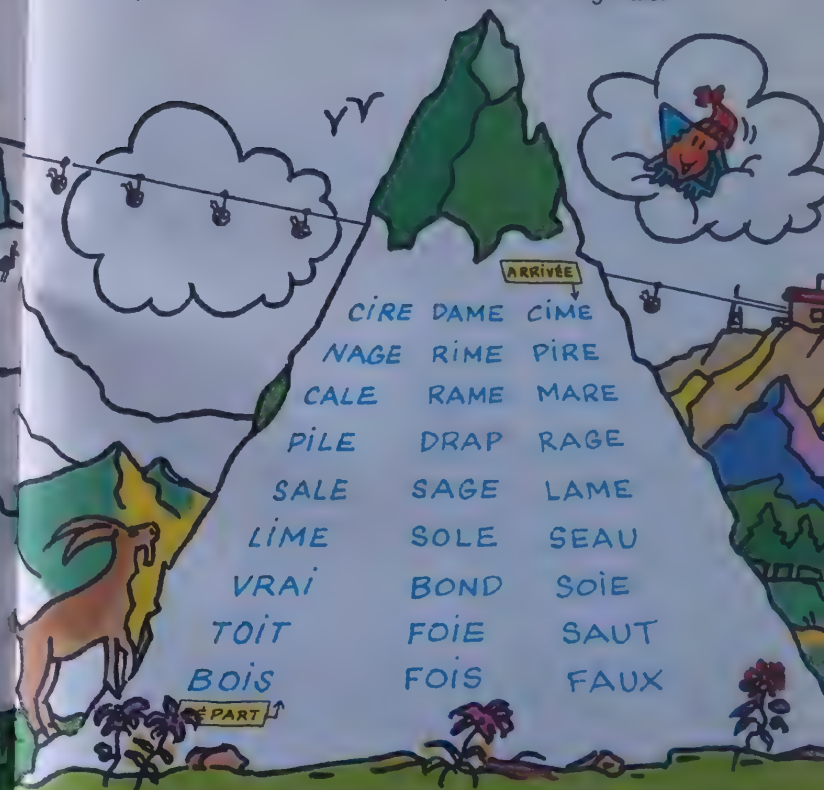
Devine quelle montagne ce randonneur observe avec ses jumelles. Elle n'est pas la plus haute ni la plus éloignée ; son sommet est enneigé et, sur ses pentes, se trouvent des chamois.



Réponse : Le Mont P'tit Gars.

Saute-mots

Aide ce jeune bouquetin à escalader cette pente, des BOIS jusqu'à la CIME. Pour cela, relie entre eux des mots, en choisissant chaque fois un mot différent par une seule lettre. Tu peux aller dans tous les sens, même en diagonale.



CIRE	DAME	CIME
NAGE	RIME	PIRE
CALE	RAME	MARE
PILE	DRAP	RAGE
SALE	SAGE	LAME
LIME	SOLE	SEAU
VRAI	BOND	SOIE
TOIT	FOIE	SAUT
BOIS	FOIS	FAUX

Réponse : Le bon chemin passe par bois, fois, foie, sole, sage, sale, rame, rime, cime.



Robert fanfaronne



OFFRE DÉCOUVERTE EN FÉVRIER

chez tous les marchands de journaux

En février
-10^F
sur ces magazines



c'est
la fête
de la
lecture !

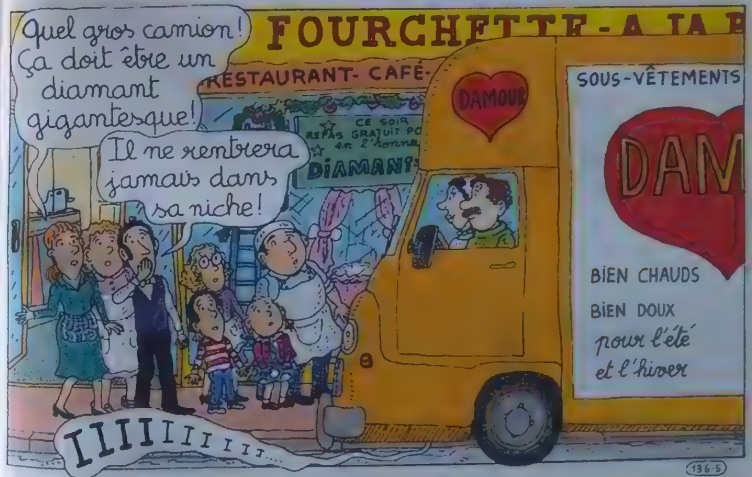
BAYARD
JUNIOR

s'épanouir
c'est grandir !

TOM-TOM et NANA













LES JEUX DE BONNEMINE

Un petit tour de métro



Rendez-vous sur le quai

Aide Nadia à descendre sur le quai.

En suivant le chemin, tu pourras lire un message.

Départ

C'EST

FAIT

LE

FULGENCE

BIENVENUE

qui

MÉTRO

PARISIEN

Arrivée

Réponse : C'est Fulgence Bienvenüe qui a fait construire le métro parisien (on a donné son nom, en souvenir, à la station Montparnasse-Bienvenüe).

La bonne direction

Sur ce panneau des correspondances, les noms des directions sont écrits en rébus. Aide Nadia à les déchiffrer.



L'affiche trouée

Il manque trois morceaux à cette affiche. Retrouve-les. Puis amuse-toi à les dessiner et à les colorier.



À chacun sa bulle

Toutes les paroles de ces passagers ont été mélangées.
Rends à chacun sa bulle et écris-la sur la page de droite.



Les dix différences

Regarde bien ces deux images.
Elles ne sont pas tout à fait pareilles !



Réponse : 1-B : 2-C : 3-D : 4-A

Réponse : Les lunettes de la dame, la partie de l'homme sur le quai, la casquette de celui qui monte le train, la cravate de l'homme au mouchoir, la valise et le pull de l'homme au premier plan.

Des mots dans le tunnel

Regarde bien cette image. Puis écris les noms qui correspondent aux chiffres dans la grille.



TOM-TOM et NANA



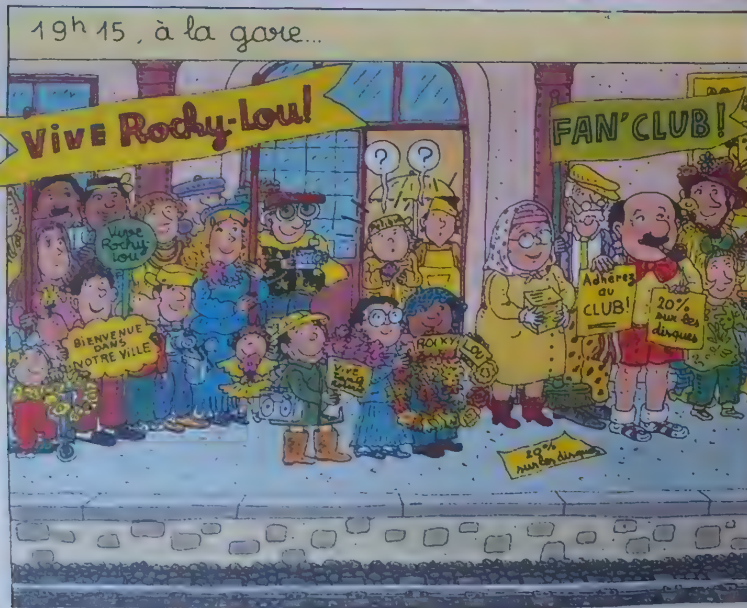
Le grand amour de tante Roberte



Réponse : 1-banc ; 2-voile ; 3-lambelle ; 4-chausseure ; 5-cle ; 6-rail ; 7-seau ; 8-souris ; 9-escalier.









J. Cohen et E. Raberg ont fait le scénario, B. Després les dessins, C. Viançon-Ponté les couleurs.

C19-20

VITE ! ABONNE-TOI À MAXIMUM

9-13
ans

LE MAGAZINE QUI DONNE LA PASSION DE LIRE !



EN CADEAU
POUR TOUT ABBONNEMENT

la montre
MAXIMUM
pour
les lecteurs
de MAXIMUM



Avec MAXIMUM,
tu collectionnes
au fil des mois
des romans
d'aventure
variés qui te
donnent des
sensations
fortes, des BD,
des jeux et
des rubriques
zinzincroyables !



Bon à compléter et à renvoyer accompagné de votre règlement à : Bureau de Bayard Presse à : Bayard Presse - Autorisation 1 - 75001 Paris cedex 08
Tél : 0825 825 830 (0,99 €/min).

OUI JE M'ABONNE À MAXIMUM

1 an = 12 n°
51,68 € au lieu de 372 F,

51,68 € au lieu de 372 F,

51,68 € au lieu de 372 F,

51,68 € au lieu de 372 F,

51,68 € au lieu de 372 F,

51,68 € au lieu de 372 F,

51,68 € au lieu de 372 F,

51,68 € au lieu de 372 F,

NOM		DATE DE NAISSANCE	
PRÉNOM			
RUE/AVENUE/BD/LIEU-DIT			
COMPLÉMENT D'ADRESSE (RÉSIDENT/ÉC/BAT.)		TELEPHONE	
COMMUNE			
CODE POSTAL		BUREAU DISTRIBUTEUR OU PAYS	
		14141511	
		CODE OFFRE	



je reçois la montre
MAXIMUM



Robert a un petit ballon



Retrouve Tom-Tom et Nana dans J'AIME LIRE



Le numéro 1 des magazines
pour les 7-10 ans



Chaque mois, découvre :

- **Un vrai roman inédit illustré**
pour rêver, rire et découvrir un merveilleux plaisir: celui de la lecture.
- **10 pages de jeux avec Bonnemine**
pour exercer sa mémoire et sa logique tout en s'amusant.
- **Une surprise à fabriquer !**
un calendrier magique, le mini-théâtre de Tom-Tom et Nana...
- **ET une aventure inédite de Tom-Tom et Nana en BD.**



J'AIME LIRE le drôle de petit livre qui donne le goût de lire.
Lu chaque mois par plus de deux millions d'enfants.

mes premiers J'AIME LIRE

Dès 6 ans

Spécial lecteur débutant

Pour ceux qui commencent
tout juste à lire, *Mes Premiers
J'aime lire* sont quatre petits
livres de niveau progressif
avec des histoires illustrées
et des jeux spécialement
conçus pour eux.

Les quatre premiers mois
de ton abonnement *J'aime lire*
« spécial lecteur débutant »,
tu reçois *Mes premiers J'aime lire*,
puis le cinquième mois,
tu commences à recevoir *J'aime lire*.



BON D'ABONNEMENT

Retournez ce bon accompagné de votre règlement par chèque à l'ordre de
Bayard Presse à : Bayard Presse - Autorisation 1 - 75803 PARIS cedex 08.

OUI, je profite de votre offre exceptionnelle d'abonnement

☐ *Mes premiers J'aime lire* (4 livrets) + 10 mois d'abonnement à *J'aime lire*
pour 339 F (51,68 €) au lieu de 372 F*.

☐ *J'aime lire* 1 an (12 n°) pour 339 F (51,68 €) au lieu de 372 F*.

☒ Dans tous les cas, je profite d'un mois de lecture gratuit et reçois
EN CADEAU la montre Tom-Tom et Nana.

PRÉNOM										M O F		SEX	
NOM										DATE DE NAISSANCE			
COMPLÉMENT D'ADRESSE (résidence, esc., bât.)										TÉLÉPHONE			
NUMÉRO		RUE/AV./BD./LEU.-DIT											
CODE POSTAL		COMMUNE								Code offre : 44234			

* Prix au numéro. ** Offre valable pour les nouveaux abonnés de la France métropolitaine jusqu'au 30/08/2000.
Abonnement par téléphone 0 825 825 830 (0,99 F/min).

Les informations recueillies dans ce bon sont nécessaires au traitement de votre commande et destinées à nos services internes. Elles peuvent être communiquées aux organismes liés contractuellement avec Bayard Presse aux conditions, elles peuvent donner lieu au droit d'accès et de rectification prévu par l'article 27 de la loi du 06/01/1978.

**EN
CADEAU**

la montre
de Tom-Tom
et Nana !



Photo non contractuelle

Retrouvez les aventures de
Tom-Tom et Nana
en librairie



BAYARD POCHE

Ça vous change des livres

45 FF
L'EXEMPLAIRE

ABONNE-TOI

à **J'AI ME LIRE**

et retrouve
chaque mois
Tom-Tom et Nana



Pour seulement
84,75 F
par trimestre

+ EN CADEAU
la parure de 2 stylos
Tom-Tom et Nana





Retrouve **TOM-TOM ET NANA** dans le prochain J'aime rire Spécial printemps

Complétez et retournez ce bon accompagné de votre règlement à :
Bayard Presse — Autorisation 1 — 75803 Paris cedex 08

À partir du mercredi 29 mars 2000
En vente chez tous les marchands de journaux - 19 F

OUI, je m'abonne à

J'AI ME RIRE

☐ Je choisis le règlement comptant pour 1 an (12 n°) : 339 F (51,68 €) au lieu de 372 F* soit un mois de lecture gratuit.

Je règle par chèque à l'ordre de Bayard Presse.

☐ Je choisis le prélèvement automatique à 84,75 F (12,92 €) seulement par trimestre.

Je peux interrompre mon abonnement et les prélèvements à tout moment par simple lettre. Je remplis l'autorisation de prélèvement ci-dessous et joins un RIB ou RIB.

☒ Dans tous les cas, je reçois en cadeau la parure de 2 stylos Tom-Tom et Nana. **

Conformément à la loi informatique et liberté du 06/01/78, vous pouvez accéder aux informations vous concernant, les rectifier et vous opposer à leur transmission éventuelle en nous écrivant.

Prén. M. M.	PRENOM	M. <input type="checkbox"/> F. <input type="checkbox"/>
NOM	NOM	SEXE
COMPLÈMENT D'ADRESSE, RESIDENCE, ESC., BATI.	TELEPHONE	DATE DE NAISSANCE
NUMERO	RUE/BD, JEU/LOTT	4 1 2 3 2
CODE POSTAL	COMMAINE	CODE OFFRE

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT AUTOMATIQUE

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à effectuer sur ce dernier, les prélèvements ordonnés par Bayard Jeunesse. Je pourrai en faire suspendre l'exécution par simple demande à l'établissement teneur de mon compte, et par simple lettre adressée à Bayard Presse.

LE TITULAIRE DU COMPTE A DÉBITER

NOM	RUE	VILLE
CODE POSTAL	COMPTA A DÉBITER	CH. RB
Établissement	Gueché	N° de compte

BANQUE

NOM ET ADRESSE DE L'ÉTABLISSEMENT TENEUR DU COMPTE A DÉBITER (votre banque ou CCR ou Caisse d'Épargne)	AGENCE	RUE
CODE POSTAL	VILLE	N° NATIONAL D'IDENTIFICATION

* Prix au numéro. ** Offre valable jusqu'au 30/06/2000 pour les nouveaux abonnés de la France métropolitaine qui ont choisi une durée de 1 an minimum ou une durée libre avec paiement par prélèvement automatique. Abonnement par téléphone 0 825 825 830 (0.99 F/mn)

J'AIME RIRE



FÉVRIER



MARS

J'aime lire, tous les mois,
un drôle de petit livre
qui donne le goût de lire...

M 2089 - 20 H - 19,00 F - RD

